NES-OC-FRG-1(A)

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

STARTROPICS™

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

WICHTIGER HINWEIS: *Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die **STARTROPICS**™ Spielkassette für das Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir diese Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALTSVERZEICHNIS

DIE GESCHICHTE 3

WIE MAN DAS SPIEL STARTET 9

WIE MAN DAS SPIEL SPIELT 13

NORMALE- UND SPEZIALWAFFEN 19

MAGISCHE GEGENSTÄNDE 22

GEGNER 24

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

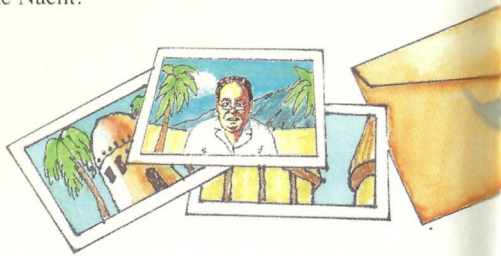
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1992 Nintendo Co., Ltd.

DIE GESCHICHTE

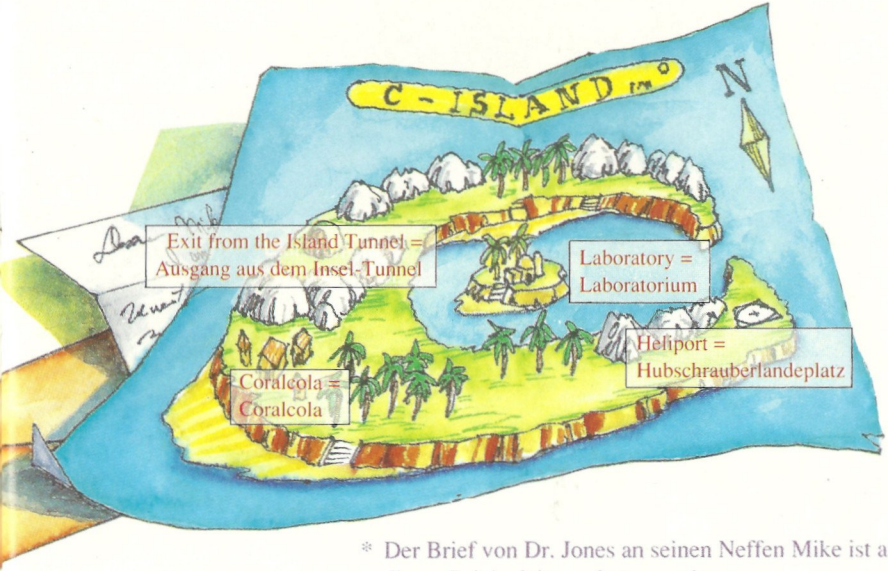
Hallo. Mein Name ist Michael Jones, aber meine Freunde nennen mich Mike. Ich bin fünfzehn Jahre alt und wohne in Großostheim/Bayern.

Hast Du schon mal was von meinem Onkel Steve gehört? Die meisten Leute kennen ihn unter dem Namen Dr. Jones. Er ist ein berühmter Archäologe, der im Korallenmeer nach verschollenen Ruinen sucht. Eigentlich sind wir uns nie begegnet, aber letzte Woche erhielt ich einen Brief von ihm. Er hat mich eingeladen, sein Laboratorium auf der Koralleninsel zu besichtigen.

Morgen holt mich ein Hubschrauber ab und bringt mich zu ihm. Wahrscheinlich kann ich vor Aufregung die ganze Nacht nicht schlafen. Also, Gute Nacht!



Die Karte von der Koralleninsel



* Der Brief von Dr. Jones an seinen Neffen Mike ist an dieser Spielanleitung festgemacht.

Heute bin ich nach einem langen Hubschrauberflug auf der Koralleninsel gelandet. Die Leute hier sind sehr freundlich und sie scheinen alle meinen Onkel zu kennen.

IN CORALCOLA

Das Dorf ist sehr schön, aber ich kann meinen Onkel nicht finden und niemand scheint mir sagen zu können, wo er ist!

Hallo Mike!
Ich bin der Chef in Coralcola und ein guter Freund von Deinem Onkel.

Hör mal! Du mußt jetzt stark sein, Dein Onkel, Dr. Jones … er ist entführt worden!!

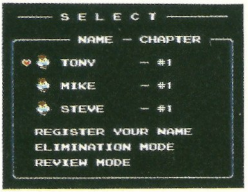
Mike, Du bist unsere einzige Hoffnung, daß Dr. Jones wieder befreit wird.

Ich bin die Schwester vom Chef, die weiseste Frau von Coralcola. Es wird gesagt, daß wilde Monster in den dunklen Höhlen hausen.

Aber denk' immer daran!
Der Zauber des „Southern Cross" ist immer auf Deiner Seite.

Suche am Sternenhimmel das „Southern Cross", denn es wird Dir helfen, Deinen Weg zu finden. Viel Glück!

WIE MAN DAS SPIEL BEGINNT



- Drücke im Titelbild irgendeinen Knopf, um ins Startmenü zu kommen.

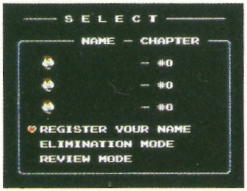
ERSCHAFFE DIR DEINE EIGENE SPIELFIGUR

Um ein Spiel zu beginnen, mußt Du als erstes Deine Spielfigur erschaffen, indem Du Deinen Namen eingibst.

- Wähle dazu im Startmenü **REGISTER YOUR NAME** mit dem **SELECT-Knopf** aus und drücke dann den **START-Knopf**, um Deine Wahl zu bestätigen.
- Mit dem Steuerkreuz kannst Du nun die Buchstaben Deiner Wahl auswählen und mit dem A-Knopf bestätigen.
  Wenn Du Deinen Namen eingegeben hast, gehst Du mit dem **SELECT-Knopf** auf **END** und drückst dann **START**, um wieder zurück zum Startmenü zu gelangen.

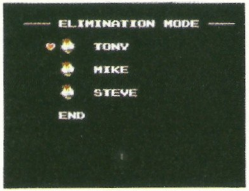
DER SPIELBEGINN

- Wähle im Startmenü Deinen eingegebenen Namen mit dem **SELECT-Knopf** an und drücke dann **START**, um das Spiel zu beginnen.

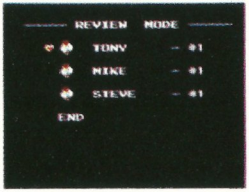


WIE MAN EINE ALTE SPIELFIGUR LÖSCHT

- Wähle im Startmenü den **ELIMINATION MODE** an und drücke dann **START**.
- Wenn Du im **ELIMINATION MODE** bist, wählst Du Dir die Spielfigur aus, die Du löschen möchtest und drückst dann **START**.



NEUBEGINN AM ANFANG EINES LEVELS



- Du hast die Möglichkeit Dein Spiel wieder ganz am Anfang eines Levels zu beginnen, wenn Du im Startmenü den **REVIEW MODE** anwählst und mit **START** bestätigst.
- Jetzt kannst Du Dir die Spielfigur auswählen, mit der Du Dein Spiel fortsetzen möchtest. Du hast außerdem die Möglichkeit, Dir den Level mit Hilfe des Steuerkreuzes auszuwählen. Allerdings kannst Du nur einen Level auswählen, in dem Du schon warst!

Der **REVIEW MODE** löscht Deine bisherigen Speicherungen nicht.
Alles, was Du Dir im **REVIEW MODE** erspielst, wird nicht abgespeichert!

* Echte Powerplayer werden den **REVIEW MODE** nutzen, um sicher zu gehen, alle wichtigen Gegenstände und Spuren gefunden zu haben.

DAS BEENDEN DES SPIELS

Dein Spielstand wird automatisch abgespeichert. Du kannst Dein NES also jederzeit ausschalten oder während des Spiels den **RESET-Knopf** drücken, außer wenn folgende Nachricht auf dem Bildschirm erscheint:

NOW SAVING YOUR DATA ...
REFRAIN FROM TURNING POWER OFF
OR RESETTING!

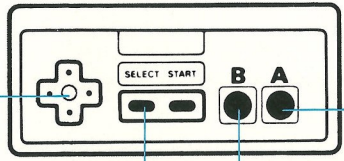
Durch eine Batterie in dieser Spielekassette werden alle Spielstände für fünf Jahre gespeichert. Die Lebensdauer der Batterie kann sich unter bestimmten Umständen verkürzen (z.B. wenn sie hohen Temperaturen ausgesetzt ist, usw.)!

WIE MAN DAS SPIEL SPIELT

Startropics besteht aus zwei unterschiedlichen Spielphasen: der Abenteuer-Szene und der Action-Szene.

IN DER ABENTEUER-SZENE

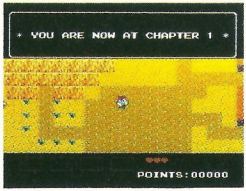
Steuerkreuz:
bewegt Deine Spielfigur oder Dein Sub-C



A-Knopf:
Um mit anderen Personen zu sprechen

Select-Knopf:
Um zu überprüfen, in welchem Level Du Dich gerade befindest.

B-Knopf:
Um mit Deinem Sub-C zu tauchen (Vorausgesetzt Du kennst schon den ID-Code)

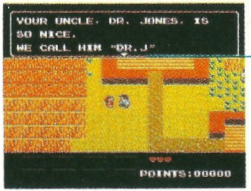


* In der Abenteuer-Szene kann Deine Spielfigur weder Waffen, noch Gegenstände benutzen!

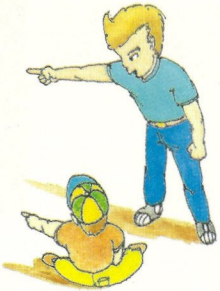
SPRECHEN

Die meisten Insulaner kennen Dich und sind freundlich zu Dir.

Wenn Du einer Person gegenüberstehst und den A-Knopf drückst, kannst Du Dich mit ihr unterhalten. Um ein Gespräch fortzusetzen, mußt Du erneut den A-Knopf drücken.

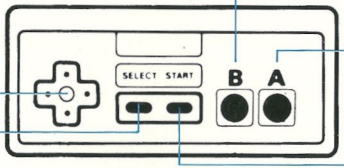


An den Pfeilen kannst Du erkennen, ob es noch mehr zu sagen gibt.



Wenn Deine Spielfigur einen Tunnel oder eine Höhle betritt, beginnt die Action-Szene.

IN DER ACTION-SZENE



B-Knopf: Um Anzugreifen

A-Knopf: Zum Springen

Steuerkreuz:
Bewegt Deine Spielfigur

Select-Knopf:
Um während eines Kampfes die Waffe zu wechseln

Start-Knopf:
Pause (auch zum Auswählen von Waffen und magischen Gegenständen, während das Spiel unterbrochen ist)

(Mike's status at Battle Stage) = Zustand Deiner Spielfigur in der Action-Szene

Mike's energy = Lebensenergie der Spielfigur

Number of lives remaining = Anzahl der verbleibenden Leben

Basic weapon = Standardwaffe

Stars = Sterne

Special weapons = Spezialwaffen

Bottles of Medicine = Anzahl der Medizinflaschen

Wie man während der **PAUSE** Waffen oder magische Gegenstände auswählt.

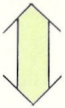
- WAFFEN AUSWÄHLEN

  Du kannst Dir die Waffe auswählen, indem Du das **Steuerkreuz** nach links oder rechts drückst.
  Drücke dann den **START-Knopf**, um zum Spielgeschehen zurückzukehren.

- MAGISCHE GEGENSTÄNDE EINSETZEN

  Zuerst einmal mußt Du mit dem Steuerkreuz zur Inventarliste Deiner magischen Gegenstände. Indem Du das **Steuerkreuz** nach rechts oder links bewegst, kannst Du Dir nun einen magischen Gegenstand auswählen.

Inventory List of weapons = Inventarliste Deiner Waffen

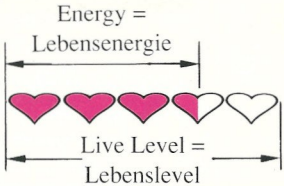


Up/Down Control Pad = Steuerkreuz nach oben bzw. unten

Inventory List of magic items = Inventarliste Deiner magischen Gegenstände

HERZEN ZUM AUFFÜLLEN DEINER LEBENSENERGIE

- Am unteren Bildschirmrand zeigen Dir die roten Herzen Deine verbleibende Lebensenergie an. Wenn Deine Spielfigur von einem Gegner getroffen wird, wird eines dieser Herzen weiß. Sind alle Herzen weiß, hat Deine Spielfigur ein Leben verloren.



Der Lebenslevel zeigt Dir die maximale Lebensenergie-Kapazität Deiner Spielfigur an. Sie wird nach Erreichen eines neuen Levels erhöht.

- Wenn Deine Spielfigur alle drei Leben verloren hat, ist das Spiel vorbei! Du mußt dann wieder am Anfang der Action-Szene beginnen.

DER MUTIGE KAMPF GEGEN DEINE FEINDE

Du beginnst das Abenteuer mit einer Standardwaffe: dem Insel-Yoyo. Dieses Insel-Yoyo ist so gewaltig, daß es den meisten Deiner Feinde Schaden zufügen kann.
Aber es warten auch stärkere Feinde auf Dich. Um sie zu besiegen, brauchst Du die Hilfe der Spezialwaffen und magischen Gegenstände, die im Untergrund versteckt sind. Es ist also wichtig, diese verborgenen Gegenstände in den Action-Szenen zu finden.

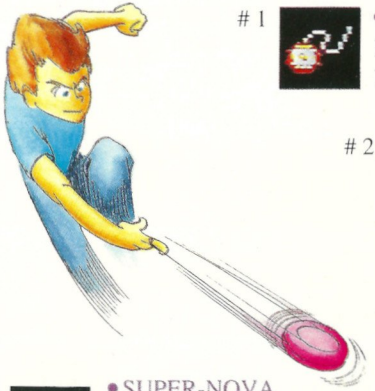
Deine Waffen und Gegenstände sind auf der Grafik mit einer Zahl abgebildet, die Dir die Anzahl der verbleibenden Schüsse anzeigt.

Verlierst Du ein Leben, verlierst Du gleichzeitig alle Spezialwaffen und magische Gegenstände, die Du bis dahin eingesammelt hast.

Spezialwaffen und magische Gegenstände können nicht von einer Action-Szene in eine andere mitgenommen werden.

STANDARD- UND SPEZIALWAFFEN

DIE DREI STANDARDWAFFEN



1

• INSEL-JOJO

Diese legendäre Waffe stammt von den Ureinwohnern der Insulaner.

2

• STERNSCHNUPPE

Die Königin der Waffen von Shecola. Du kannst sie nur benutzen, wenn sechs Deiner Herzen gefüllt sind.

3

• SUPER-NOVA

Eine Legende besagt, daß diese Waffe existiert, aber es wird erzählt, daß man sie nur benutzen kann, wenn man elf gefüllte Herzen hat.

SPEZIALWAFFEN

• FIRE = FEUER

• BASEBALL BAT = BASEBALL-SCHLÄGER

• SLINGSHOT = STEINSCHLEUDER

• BOLA (TWISTER) = BOLA

• WONDER HORSEHIDE (BASEBALL) = BASEBALL

SPEZIALWAFFEN
(Fortsetzung)

• MIRACLE MIRROR = MAGISCHER SPIEGEL

• SPIKES = SPIKES

• ASTERISK (Twin cross-blades) = WURFSTERNE

Es gibt noch andere Spezialwaffen, die Dir helfen werden!

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

SCHLAGE DEINE FEINDE, UM VON IHNEN KLEINE HERZEN ODER STERNE ZU BEKOMMEN!

• KLEINE HERZEN

Füllen ein Herz Deiner Lebensenergie wieder auf.

• STERNE

Wenn man fünf Sterne gesammelt hat, wird ebenfalls ein Herz Deiner Lebensenergie wieder aufgefüllt.

Ein hilfreicher Tip:
Du kannst die kleinen Herzen und Sterne mit Deinem Insel-Yoyo einsammeln!

VERSUCHE DIE VERBORGENEN GEGENSTÄNDE ZU FINDEN!

• GROSSES HERZ

Erhöht den Lebenslevel Deiner Spielfigur.

• MEDIZIN

Füllt fünf Herzen Deiner Lebensenergie wieder auf.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE
(Fortsetzung)

• ROD OF SIGHT = ZAUBERSTAB

• SNOWMAN DOLL = SCHNEEMANNPUPPE

• LAN-TERN = LATERNE

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

• STOP/SLOW = STOPUHR

• TRY-YOUR-LUCK SIGN = LASS DICH ÜBERRASCHEN!

• ANKLET = SPRUNGFEDER

• VITAMIN X = VITAMIN X

Es gibt noch andere magische Gegenstände, die Dir helfen werden!

FEINDE

• JELLY = SCHNECKLI

Eine Schnecke, die Gift verspritzt.

• RATTUS = RATTUS

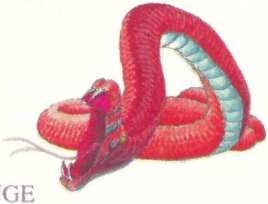
Eine widerliche Ratte, die sich in den Höhlen herumtreibt.

• LOOPER = ZISCH

Diese Schlange bewohnt den dunklen Untergrund.

• NOCTO = FLAPP

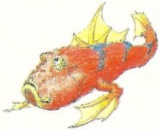
Eine kleine, flinke Fledermaus.



• C-SERPENT = KORALLEN-SCHLANGE

Ein riesiges Seeungeheuer, das in den Höhlen der Koralleninsel zuhause ist.

FEINDE
(Fortsetzung)



• MUD-O-FISH = TROFISCH
Ein tropischer Fisch, der am Boden herumkriecht.

• SPINISTAR = STACHELSTERN
Ein mutierter Seestern mit Stacheln

• OCTOT = OCTO
Ein springendes Höhlentier.

• PUFF = BÖRP
Ein spuckendes Monster, das im Wasser lebt.

• OCTO THE HUGE =
OCTO DER GROSSE.

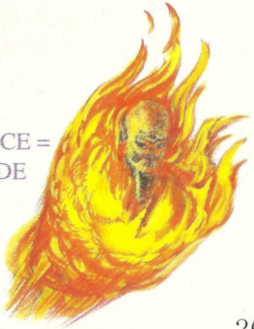
• DODO
Ein unnachgiebiger, zäher Vogel

• NINJA-MONKEY = NINJA-AFFE
Ein geflügelter, mutierter Inselaffe

• BONEHEAD = KNOCHENKOPF
Ein mutierter Straußenvogel.

• MAD MUDDY = GUMKO
Ein Gummi-Kobold, der den Lava-Sumpf bewohnt.

• MAGMA THE FIERCE = MAGMA DER WILDE



FEINDE
(Fortsetzung)

• BONEDOG = KNOCHENHUND
Ein Hundeskelett.

• MUUMU = MUUMU
Eine kleine, schnelle Mumie.

• MINIE = MINI

• MAXIE = MAXI

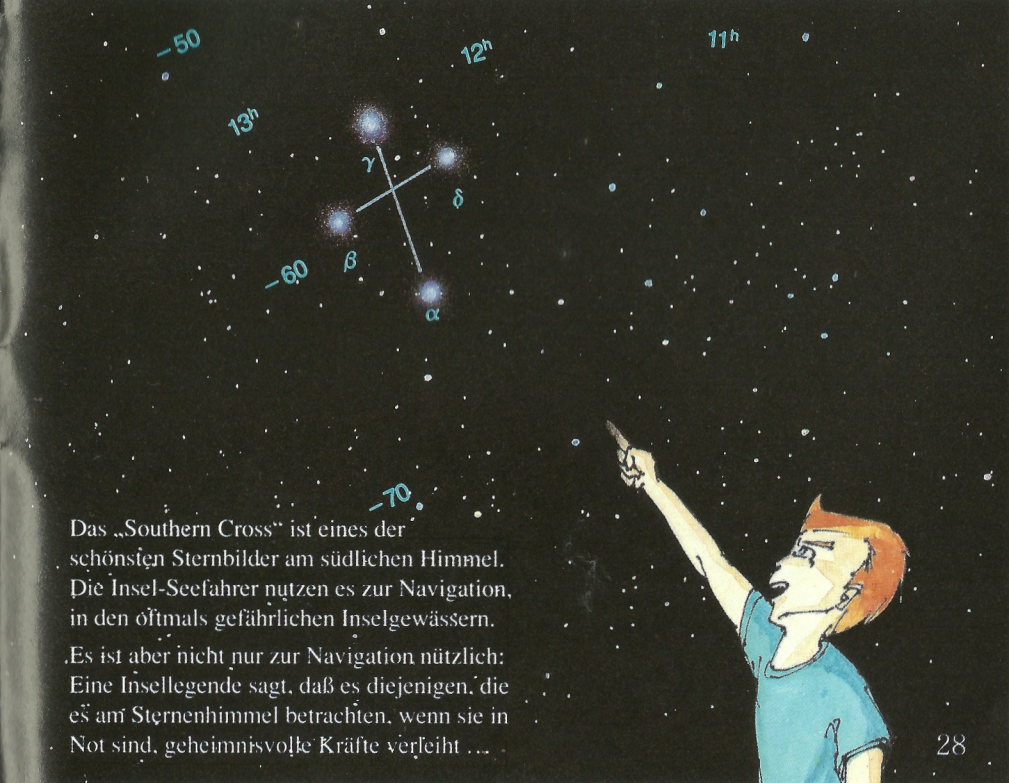
Die Geister, die ich rief.

• SKULL = SCHÄDEL
Eine fliegende Gefahr.

• PIRATE GHOUL = PIZZO

• MR. ARMSTRONG
Schüttelt unglücklicherweise gerne Hände …

und auch eine Menge anderer Gegner erwarten Dich!



Das „Southern Cross" ist eines der schönsten Sternbilder am südlichen Himmel. Die Insel-Seefahrer nutzen es zur Navigation, in den oftmals gefährlichen Inselgewässern.

Es ist aber nicht nur zur Navigation nützlich: Eine Insellegende sagt, daß es diejenigen, die es am Sternenhimmel betrachten, wenn sie in Not sind, geheimnisvolle Kräfte verleiht ...

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0 66 2-88 14 76

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-0 61-31 18 818

Hinweis: Dieser Brief ist sehr wichtig. Heb' ihn Dir bis zum Ende des Spiels auf.

Nintendo®

NES-OC-FRG

PRINTED IN JAPAN